

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Pada era *modern* ini dapat dilihat cara perawatan dan menjaga berbagai benda-benda warisan yang bersejarah. Dapat kita mengamati diri sendiri, orang lain bahkan lembaga yang ditunjuk langsung untuk merawat dan menjaga berbagai benda koleksi, benda dan cara perawatannya jelas berbeda selain melihat pribadi pengelola kita juga dapat menilai bagaimana hasil dari perawatan atau pemeliharannya. Setelah mengetahui siapa pengelola atau klien, apa yang dikelola dan hasil dari pengelolaan sebagai seorang desainer interior tentunya dapat menemukan permasalahan dan solusi dari objek perancangan.

Museum Arkeologi Airlangga yang terdapat di Kota Kediri yang dikeola oleh Disbud Parpora Kota Kediri Jawa Timur, perancangan interior yang mengacu pada keputusan tentang museum yang dikeluarkan ICOM telah disesuaikan oleh pemerintah Indonesia yang mana museum sebagai lembaga *social cultural edukatif*, yakni sebagai suaka peninggalan sejarah perkembangan alam, manusia dan kebudayaan, sebagai pusat dokumentasi dan informasi, sebagai pusat studi dan rekreasi, yang melayani kepentingan-kepentingan lingkungan sosial budayanya bagi usaha-usaha pencerdasan kehidupan bangsa dalam menuju masyarakat Indonesia yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila. Pengelola museum sekaligus sebagai klien menginginkan sebuah perancangan interior kedua bangunan museum yang berprinsip melindungi dan informatif.

Kembali pada awalmula terpilihnya Museum Arkeologi Airlangga sebagai objek perancangan adalah timbulnya rasa kurang mengenai informasi tentang sebuah media edukasi untuk mengetahui Kota Kediri lebih dalam. Kondisi museum yang notabennya dikelola oleh pemerintah, dengan media berdiskusi serta pengamatan ditemukan dan bisa ditarik garis besar tentang permasalahan

yang terdapat pada museum dari mulai permasalahan penyampaian informasi atau keterangan objek museum sampai minimnya petugas yang berjaga.

Setelah keinginan klien didapatkan, diperlukanya sebuah perancangan yang dapat memberi solusi serta menjadikannya lebih baik. Perancangan museum menggunakan metode perancangan proses desain dengan analisa dan sintesa untuk mengumpulkan keseluruhan data-data lalu mengolahnya menjadi sebuah alternatif desain yang dapat memberikan hasil solusi sesuai permasalahan. Pada perancangan museum kali ini lebih memfokuskan pada fungsi dari sebuah museum, data literatur yang sudah ditemukan sebagai acuan bagi perancang untuk mendesain.

“Kumpul Konco” dan suasana malam hari, merupakan hiburan bagi masyarakat melihat dari adanya tradisi jagongan. Hal inilah yang menjadi pemilihan dari ide suasana yang ingin dibangun pada program perancangan Museum Arkeologi Airlangga kondisi kesederhanaan yang dicari dan sebagai hiburan selingan sehari-hari. Kesimpulannya adalah bukan di mana tapi suasana yang seperti apa yang diinginkan manusia hidup di lingkungannya, keinginan tersebut akan terbentuk dan tumbuh sehingga terciptanya sebuah tradisi dan karakteristik.

Diibaratkan Museum Arkeologi Airlangga adalah sebuah kerajaan, jagongan adalah tradisi yang terbentuk dari masyarakatnya. Lalu bagaimana dengan pemimpin mereka. Raja Airlangga menjadi peran pemimpin, suami dan seorang ayah. Setiap tindakan mencerminkan lingkungannya, Raja Airlangga dianggap berjasa bagi kerajaannya yaitu Kahuripan dan juga berperan adil dalam keluarganya, dibuktikan bahwasannya ia membagi kerajaannya menjadi dua untuk meredam pertikaian antara kedua anak laki-lakinya yang berebut tahta penerus, menurut cerita putri pertama pewaris tahta sesungguhnya lebih memilih menjadi pertapa. Gelar pertapanya diabadikan menjadi nama sebuah taman *outdoor* di Pare Kabupaten Kediri.

Kecintaan akan sejarah sudah mulai bisa teraba pada masyarakat Kediri dengan dibuktikan menerapkan nama-nama tokoh pendahulu. Oleh karena itu

perancangan Museum Arkeologi Airlangga menumbuhkan rasa nostalgia dan mengenalkan Raja Airlangga dari Kerajaan Kahuripan.

Masih berkaitan dengan kondisi dan suasana terbuka ( alam ), upaya pengenalan Raja Airlangga dan nostalgia, terdapat pada sebuah konsep estetis interior sebuah taman yang diadaptasi dari Taman Kilisuci, setelah melalui tahapan pencarian tema perancang menerapkan tema estetis “Taman *Outdoor*” dengan penerapan suasana “Jagongan” kedalam interior museum. Gaya perancangan yang dipilih adalah gaya *post-modern*. Gaya *post-modern* mempunyai sisi pluralis dan humanis yang luar biasa dalam kehidupan manusia. Imajinasi dan *metaphor* merupakan dasar yang terpenting dalam filsafat *post-modern*.

Terdapat dua unit bangunan museum dan taman pada perancangan, yang pertama area bangunan Museum Arkeologi Airlangga Timur dengan keluasan 508 m<sup>2</sup> meliputi area resepsionis, area loket, area antrian, area penitipan barang, area pameran *artefact* dan area audiovisual. Area bangunan Museum Arkeologi Airlangga Barat dengan keluasan 438 m<sup>2</sup> meliputi area resepsionis, area penitipan barang, area pameran *artefact* dan area perpustakaan. Area taman memiliki keluasan 1179 m<sup>2</sup>.

Kedua bangunan museum memiliki dua akses, satu akses untuk masuk dan keluar satu akses lagi sebagai pintu darurat atau dibuka saat waktu-waktu tertentu. Referensi visual akan banyak diterapkan pada proses perancangan interior kedua unit bangunan museum. Kedua bangunan museum menerapkan pendekatan gabungan hanya saja disisipkan pendekatan tematik, hal ini berkaitan dengan objek benda dan bentuk bangunan. Museum Arkeologi Airlangga Timur menerapkan pendekatan tematik yang mana objek yang berukuran besar di tempatkan pada bagian depan atau bagian dekat dengan pintu masuk, museum Arkeologi Airlangga Barat menerapkan pendekatan tematik berupa alur ketika seseorang akan beraktifitas diluar rumah.

Pada area loket, area antrian, area resepsionis dan area penitipan barang kedekatan ruang tidak terlampaui jauh antara area satu sama lain, dapat di akses dari pintu utama bangunan. Pada perancangan terjadi perubahan tata letak

(*layout*) pada ke-empat area dibangunan museum timur, sedangkan pada bangunan museum barat terjadi perubahan tata letak area resepsionis dan penambahan area penitipan barang. Diterapkannya ritme yang dinamis pada area-area tersebut di kedua bangunan museum. Menggunakan warna sesuai konsep agar komposisi yang didapat senada dengan ruangan di sekitarnya. Area resepsionis, loket, dan antrian pada museum timur menggunakan lantai cat *glossy* warna abu-abu lalu untuk area penitipan menggunakan cat lantai cokelat *glossy*, warna lantai pada area resepsionis dan tempat penitipan barang pada museum barat menggunakan cat lantai *doff*.

Pada area pameran di kedua bangunan museum, barat dan timur area ini di bagi menjadi dua zona, yaitu zona pameran / *display* dan zona pengunjung. Pengaplikasian material dan warna pada area ini akan disamakan karena kedua bangunan menerapkan konsep yang sama. Pada museum timur kejutan atau luapan kebebasan ketika berada tepat di tengah area pameran menggambarkan kebahagiaan seseorang ketika memasuki sebuah taman pertama kali rasa senang, semangat dan aktif ingin perancang gambarkan pada area ini. Sedangkan area pameran pada bangunan museum barat menekankan kepada ketenangan, yang mana adakalanya menjadi tujuan ketika seseorang mengunjungi sebuah taman. Lantai pada area museum timur menggunakan lantai cat *glossy* warna abu-abu terdapat penambahan warna lantai cokelat *glossy* sedangkan lantai untuk museum barat keseluruhannya menggunakan cat lantai abu-abu *doff*. Pencahayaan *down light* dan LED serta penghawaan buatan dan *AC central unit* diterapkan pada kedua area ini.

Selanjutnya area audiovisual dapat di akses setelah melewati area pameran / *display* pada bangunan museum timur, terletak di sudut belakang ruangan. Di bagi menjadi dua zona, yaitu zona operator / peralatan dan zona pengunjung dimana pengunjung dapat menikmati tanyangan. Lantai menggunakan lantai cat *glossy* warna abu-abu dengan *pattern* cat lantai abu-abu *doff*, plafon menggunakan *gypsum* dengan warna gelap. Pencahayaan menggunakan pencahayaan alami serta penempatan pencahayaan buatan di beberapa titik

menggunakan *down light* , sedangkan untuk penghawaan menggunakan penghawaan buatan berupa *AC central unit*.

Area perpustakaan pada bangunan museum barat terdapat di belakang, sirkulasi dipilih dengan pertimbangan karena ruang terbatas dan penerapan zona yang memusat / bulat. Area ini bisa dipergunakan baik oleh pengunjung atau pun petugas. Warna diadaptasi dari warna sebuah pohon, menggunakan material berupa kayu dan besi yang difinishing, lantai menggunakan cat lantai *doff* warna hijau. Dinding tidak diterapkan pada area ini, hanya pembeda warna lantai yang sebagai penanda area. Plafon menggunakan material kayu *expose*. Pencahayaan dan penghawaan pada area ini sama dengan area-area pada bangunan.

Area terahir terdapat di antara bangunan Museum Arkeologi Airlangga Timur dan Barat, area taman ini saling menghubungkan kedua bangunan, pembuatan gundukan tanah sebagai media akustik serta sebagai upaya merespons wilayah sekitar museum yang berbukit-bukit. Penerapan tema suasana jagongan pada taman menjadi kesinambungan antara interior museum dengan area luar dapat dilihat banyaknya kursi taman yang diterapkan. Lantai untuk jalan setapak taman menggunakan cat lantai *outdoor* warna cokelat, pencahayaan menggunakan pencahayaan *downlight* yang diterapkan pada jalan setapak.

Kriteria keberhasilan pameran bagi pengunjung dapat dilihat dari pengunjung merasa nyaman baik secara fisik maupun psikis, terutama kemudahan dalam aksesibilitas ( *Comfort* ). Pengunjung secara intelektual merasa kompeten, menyangkut alur, tingkat pengertian, kosa kata dalam label, kandungan visual dan lainnya yang terintegrasi dalam membentuk pengalaman diri mereka ( *Competence* ). Pengunjung merasa ada ikatan dengan isi pameran ( *Engagement* ). Ada pemaknaan secara pribadi bagi pengunjung ( *Meaningfulness* ), lalu pengunjung mendapatkan pengalaman yang memuaskan ( *Satisfaction* ). ( Konsep Penyajian Museum, 2011 )

## **B. Saran**

1. Perancangan Museum Arkeologi Airlangga memedia perancang dan generasi muda lainya sebagai penggerak untuk merawat dan menghargai warisan - warisan dari pendahulu.
2. Hasil perancangan diharapkan untuk mengenalkan sejarah dengan cara yang menarik, menanamkan rasa memiliki yang nantinya diharapkan tumbuh rasa menjaga dan menyayangi warisan – warisan pendahulu.
3. Melestarikan sesuatu hal yang positif merupakan amanat. Museum adalah gambaran bagaimana sebuah kekayaan kota dilihat dari masa lalu atau masa depan. Karena berharga patutnya kita memberikan apresiasi yang layak.



## DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Imelda. (2006). Lighting. Jakarta : Pt. Gramedia Pustaka Utama.
- Arbi, Yunus. et al. (2011). Konsep Penyajian Museum.
- Casson, Lionel. (2001). Libraries In The Ancient World. New Heaven, Connecticut : Yale University Press.
- Chiara, De., Julius Panero, Joseph. and Zelnik, Martin. (1992). Time-Saver Standards For Interior Design And Space Planning (Malestrom). New York : Mcgraw-Hill, Inc.
- Ching, Francis D.K. (2011). Desain Interior Dengan Ilustrasi, Edisi Kedua. Jakarta : Indeks.
- Ching, Francis D. K. (2012). Interior Design Illustrated. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Depbudpar. (2009). Pusat pengelolaan data dan Sistem Jaringan.
- Icom. (2004). Running A Book : A Practical Handbook. France.
- Kilmer, Rosemary. (1992). Designing Interiors. California: Wadsworth Publishing Company.
- Kurikulum Mulok PLH di Jawa Barat kelas X semester 2. 2006.
- Lauer, David A., and Pentak, Stephen., 2002. Basic Design. Amerika: Earl Mcpeek.
- Lighting, Philips.,1993. Lighting Manual Fifth Edition. Netherlands: Philips Lighting B.V.
- Materi Kuliah Pencahayaan, semester gasal 2006/2007.
- Neufert, Ernst. (2002). Data Arsitek, Jilid 2. Jakarta : Erlangga.
- Panero, Julius dan Zelnik, Martin. (2003). Dimensi Manusia dan Ruang Interior : Buku Panduan Untuk Standart-Standart Pedoman Perancang ; Terjemahan, Djoeliana Kurniawan. Jakarta : Erlangga.

Ramly, Nadjmuddin. (2006). *Membangun Lingkungan Hidup yang Harmonis & Berperadaban*. Jakarta : Grafindo Khazanah Ilmu.

Sugiharto, Bambang. (2011). *Postmodern : Tantangan Bagi Filsafat*. Yogyakarta : Kanisius.

Sumarmini, Liliek. (1992). *Mengenal Museum Airlangga Kotamadya Kediri*. Kediri : Pemerintah Kota Kediri.

Supardi, Bahrudin. (2009). *Berbakti Untuk Bumi*. Bandung : Rosdakarya.

Jurnal :

Handayani, Sri. (2010). *Lansekap Dalam Arsitektur*. Diakses pada tanggal 31 Januari 2016, pukul 19:48 WIB.

Lim Renawati Limantoro, Lim. (2013). *Perancangan Interior Museum Film Indonesia di Surabaya*. Diakses pada tanggal 30 November 2015, pukul 15:34 WIB.

Website :

Akucintanusantaraku. (2014). *Gua Selomangleng*. [Online]. Tersedia : <http://akucintanusantaraku.blogspot.co.id/2014/02/selomangleng-gua-pertapaan-kilisuci.html?m=1> “. Diakses pada tanggal 10 Juni 2015, Pukul 07.10 WIB.

Icom. *Museum Definition*. [Online]. Tersedia : <Http://Icom.Museum/>. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2015, Pukul 09.30 WIB.

Kirana, Dita. (2012). *Legenda dibalik Nama Airlangga*. [Online]. Tersedia : <http://amandaninditakirana.blogspot.co.id/2012/01/legenda-dibalik-nama-airlangga.html>. Diakses pada tanggal 10 Agustus 2015, Pukul 13.17 WIB.

Disbudparporakediri. *Visi dan Misi*. [Online]. Tersedia : [www.Disbudparporakediri.co.id](http://www.Disbudparporakediri.co.id). Diakses pada tanggal 10 Juni 2015, Pukul 17.00 WIB.